АРТБУК

Postal III

Postal III

ОГЛАВЛЕНИЕ

4 Вступительное слово

8 POSTAL: история самой спорной видеоигры всех времен

14 Running With Scissors: тайная история самого опасного разработчика компьютерных игр в мире

15 История TrashMasters

18 Персонажи

36 ЛОКАЦИИ

148 ОРУЖИЕ

149 КАТСЦЕНЫ

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Признаюсь, я долго не мог написать предисловие к этой книге. Кажется, я еще никогда не писал предисловий и, уж совершенно точно, не работал над артбуком. Поэтому «пафос момента», так сказать, захватывает страшно, и начинает хотеться написать что-то важное и серьезное. Однако в контексте Postal III, о работе над которым и написана эта книга, это как-то, сами понимаете, не очень. Вот и мучился я полдня.

Нет, не поймите неверно, Postal III наш самый амбициозный, сложный, трудоемкий, в общем, «самый-самый» проект и отношение к нему самое что ни на есть по-родительски трепетное. Отсюда и столь большая любовь к историографии проекта, и желание поделиться с вами хотя бы толикой того, что, как сказали бы кинематографисты, осталось за кадром. Просто подавать это в особо пафосной форме, на мой взгляд, противоречило бы самой идее мира Postal, что ли.

Ведь что есть Postal? История простого Чувака в гротескном мире, высмеивающая червоточины современного постиндустриального общества? Фантазия, на тему свободы воли и выбора, которые у нас есть всегда? Черт, «пафос момента» все же захватил и опять хочется написать что-то умное...

Короче, главное, что я хочу сказать: Postal III – это результат многолетней упорной сплоченной работы многих талантливейших людей самых разных профессий, национальностей, культур и мировоззрений. Именно вам, дорогие мои Trashmasters и Running With Scissors, посвящается этот артбук. Несмотря на, и где-то даже вопреки, мы «не прогнулись под изменчивый мир» и таки сделали Postal III!

Дорогим же фанатам серии хочется выразить особую благодарность за терпение, что ждали и дождались, поддерживали нас в трудную минуту теплыми словами. Иногда даже «слишком теплыми» 😅.

В общем, смотрите картинки, читайте комментарии, показывайте на зависть друзьям-подругам, в конце концов, такую книгу и на полочку на видное место поставить не стыдно! Ну, лично я собираюсь поступить именно так.

Удачи вам, берегите себя и своих близких!

Андрей Белкин,
Исполнительный продюсер Postal III

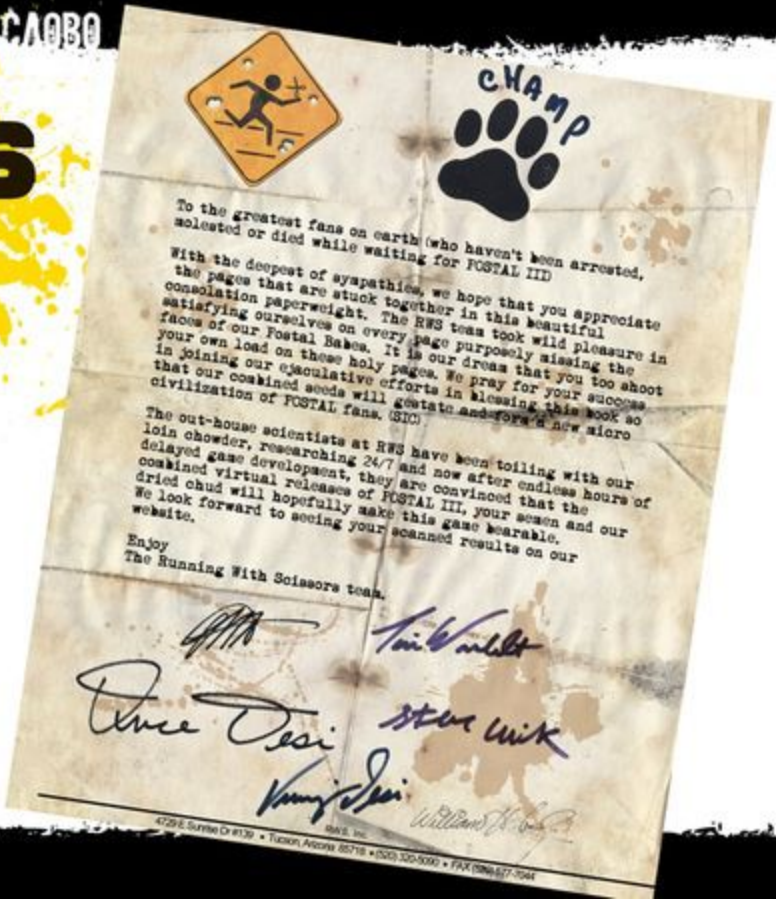
Хочется подробнее рассказать о создании и работе над персонажами игры, которых в проекте очень немало - концепт-художники постарались в полной мере воплотить безумную фантазию сценаристов из Аризоны. Для выполнения этой непростой задачи разработчикам из арт-отдела TM нужно было не только уметь рисовать и обладать чувством юмора, но и неплохо разбираться в психологии людей. Помимо знаменитостей, которыми игра прямо таки нашпигована, для образов персонажей мы использовали прототипы людей самых различных слоев общества от домохозяек до террористов из Талибана. Все эти типы проявлений человеческих существ мы постарались высмеять, представляя их с самых неприглядных ракурсов, вытащить все их пороки на свет божий. Из всех этих качеств, которыми обладает тот или иной прототип персонажа, нужно было выделить самые характерные для удачной стилизации, при этом не забывая об общем стиле игры (хоть иногда кажется что его нет вовсе).
Так что, возможно, многие узнают себя в том или ином персонаже. Шутка. Конечно же, «все совпадения случайны».

Одним из самых интересных моментов в игре станет встреча со знаменитостями, которые будут интегрированы в игру. Так, звезда Playboy Дженнифер Уолкотт украсит своим присутствием игру. Но не только ее можно будет узнать - звезда 70х, мультиплатиновый певец и победитель American Music Awards - Рэнди Джонс способен не только сочинять хиты, но и возглавить целую банду, конечно, лишь в игре. Режиссер Уве Болл, знаменитый рядом нашумевших фильмов (в том числе и экранизацией компьютерных игр, включая творческую интерпретацию серии Postal), появится в роли самого себя. Порноактер Рон Джереми дебютирует в игре в роли мэра Рауля Гомо. Один из сюрпризов, обещанный разработчиками поклонникам игры - русская селебрити, в роли которой выступил финансовый гений современности Сергей Мавроди. Вся эта звездная братия играет ключевую роль в замысловатом сюжете безумного мира Postal 3, поэтому для воплощения их в NPC художники уделили им исключительное внимание. Были изучены горы фото- и видеореференсов звездных героев для их создания в виртуальной среде, стилизованных, но при этом узнаваемых. У моделеров, аниматоров и скрипторов с концепт-художниками происходило постоянное творческое сотрудничество. Создание видеоигры это динамический процесс - все всегда, постоянно проверяется, оценивается, перепроектируется, пересматривается и делается заново. Поэтому иногда у разработчиков возникали размолвки перерастающие в длительные споры. Но, как известно, в спорах рождается истина и поэтому они, безусловно, пошли на пользу конечному результату.

Говоря о том, каково работать в TM Studios в виде художника и арт-директора над проектом Postal 3, могу сказать, что было немало трудностей. В отдельные моменты вспоминалось выражение о том, что в России всё делается через ж... - не скрою, закрадывались мысли о смене места работы, но все-таки в итоге брало верх чувство любопытства, что же в итоге из всего этого получится. Но все же больше плюсов чем минусов - работа над проектом расширила мои горизонты в мире российского геймдева, улучшила навыки художника, закалила нервы и привила чувство «легкого» пофигизма. И за это всем участником проекта хочу сказать спасибо. Я рад что работа над Postal 3 все -таки завершена!

Халеев Борис
Арт-директор

RWS


CHAMP
To the greatest fans on earth (who haven't been arrested,
molested or died while waiting for POSTAL III)
With the deepest of sympathies, we hope that you appreciate
the pages that are stuck together in this beautiful
consolation paperweight. The RWS team took wild pleasure in
satisfying ourselves on every page purposely missing the
faces of our Postal Babes. It is our dream that you too shoot
your own load on these holy pages. We pray for your success
in joining our ejaculative efforts in blessing this book so
that our combined seeds will gestate and form a new micro
civilization of POSTAL fans. (SIC)
The out-house scientists at RWS have been toiling with our
loin chowder, researching 24/7 and now after endless hours of
delayed game development, they are convinced that the
combined virtual releases of POSTAL III, your semen and our
dried chud will hopefully make this game bearable.
We look forward to seeing your scanned results on our
website.
Enjoy
The Running With Scissors team.
RWS, Inc.
4729 E. Sunrise Dr #139 • Tucson, Arizona 85718 • (520) 320-5090 • FAX (866) 627-7044

RWS

ПЕРЕВОД

Самым лучшим фанатам в мире (которые не были арестованы, не стали объектом сексуальной агрессии и не умерли в ожидании Postal III)!

С выражением глубочайшей симпатии мы надеемся, что вы по достоинству оцените склеившиеся страницы этого замечательного пресс-папье. Команда RWS получила огромное удовольствие и удовлетворение от работы над каждой его страницей с изображениями тел наших девчонок из Postal. Мы просто мечтаем о том, чтобы и вы могли снять напряжение, глядя на эти священные страницы. Призываем вас присоединится к нам в наших активных попытках освятить эту книгу, чтобы наше соединенное семя дало плоды и стало основой новой микроцивилизации фанатов Postal. Да будет так!

Ученые из научной уборной RWS работали над нашим эякулятом семь дней в неделю 24 часа в сутки, и теперь, спустя бесконечные часы, на которые была отложена разработка игры, они уверены, что объединенная мощь виртуального релиза POSTAL III, вашей спермы и наших подсохших брызг сможет сделать эту игру, по меньшей мере, сносной. Надеемся увидеть отсканированные результаты вашей работы на сайте. Наслаждайтесь.

Команда Running with Scissors.

POSTAL:

1996:

Устав и разочаровавшись в создании постоянно завоевывающих награды игр, нацеленных на рынок программного обеспечения для детишек, группа безмерно талантливых людей сколотила новую компанию под названием Running With Scissors.

RWS, ныне уже легендарная, а в то время просто независимая от лицемерных издателей, собралась выпустить игру, которая должна была стать объектом всеобщего порицания.

RWS под управлением отличающегося вызывающим поведением Винса Дези и эксцентричного дизайнера Стива Вика, скакала от одной идеи к другой. Спас ситуацию Вик, предложивший образ вооруженного почтальона в униформе и на джипе. Одной половине команды мысль понравилась, другой половине - нет, поэтому в привычной для RWS демократичной манере, Дези объявил идею Вика блестящей. Таким образом, и появился POSTAL.

Стив Вик даже шутил по поводу того, сколько внимания привлечет к себе игра, когда их засудит почта США.

1997:

POSTAL выходит на PC и Mac. Письма с оскорблениями и жалобами начинают поступать незамедлительно. RWS понимает, что находится на верном пути именно тогда, когда сенатор Джо Либерман упоминает игру во время своей речи в палате представителей американского Сената. Он утверждает: «Три самых ужасных вещи в американском обществе это: Мерилин Мэнсон, нижнее мужское белье Кельвин Кляйн и видеоигра POSTAL».

ИСТОРИЯ САМОЙ СПОРНОЙ ВИДЕОИГРЫ ВСЕХ ВРЕМЕН.

1998:

POSTAL запрещают в 14 странах, и игра попадает в черный список в Соединенных Штатах. Это лишь подталкивает RWS непреклонно следовать своей мечте о независимости.

Когда во время рекламного объявления Говард Стерн по ошибке говорит, что игру Postal выпускает компания Panasonic, у мирового издателя выступает холодный пот. От Panasonic немедленно отделяется Ripcord Games в качестве независимого издательства, чтобы не запятнать известное имя компании. Шутка Вика оборачивается правдой: Почтовая служба США (US Postal Service) готовит иск о защите авторских прав за использование слова «POSTAL».

RWS выпускает адд-он под названием «Special Delivery». Между тем, оригинальный POSTAL вместе с адд-оном выходит во многих странах. POSTAL получает награды за дизайн упаковки и звук, при этом игру практически невозможно найти на американских прилавках.

1999:

Независимый издатель MicroMouse выпускает особое японское издание с новым звуком и новыми уровнями.

Исчезает дочерний издатель Panasonic - Ripcord Games

2002:

RWS начинает работу над POSTAL 2. Принимается решение убрать навеянный Роботроном вид сверху и перейти к виду от первого лица. RWS выдумывает инновационную концепцию «открытого мира» с большими исследуемыми зонами, соединяющими карты с линейными заданиями.

На этот раз RWS подходит к дизайну как к «социологическому эксперименту», который должен стать вызовом традиционным игровым концепциям. В POSTAL 2 ни в одном задании убийство не является обязательным элементом прохождения. Вся жестокость - исключительно выбор игрока. Но этого никто не замечает, потому что все слишком заняты уничтожением всего, что движется.

Первый звездный ребенок в истории телевидения - ныне покойный Гэри Коулман - соглашается сыграть в игре самого себя: он раздает автографы и рекламирует в городском мегамолле свою автобиографию.

Крошечная команда RWS из девяти человек (несколько бестолковых неудачников, которые ничего не сделали и были уволены, не в счет) делает свой мощный и высоко инновационный сиквел за 14 месяцев. Дези и молодой продюсер Майк Джей также выпускают побочный продукт под названием Postal Babes с практически раздетыми самками человека.

2003:

POSTAL 2 выпускает великобританский издатель WhipTail Interactive. RWS немедленно начинает работу над многопользовательским адд-оном, который выходит пару месяцев спустя в качестве бесплатного дополнения. Помимо стандартных многопользовательских режимов появляются еще два эксклюзивных:

SNATCH: уникальное издевательство над режимом захвата флага, где каж-

2004:

дая команда должна стащить девчонку другой команды. (Идея оказалась настолько удачной, что была украдена разработчиками по меньшей мере двух других игр...)

GRAB: игровой режим, в котором игрокам приходится проявлять чудеса изобретательности, чтобы завладеть десятью мешками золота. Каждый мешок повышает наносимый и снижает получаемый урон, и эти бонусы суммируются.

POSTAL 2 получает рейтинг «0» в журнале Computer Gaming World, впервые за все время существования издания. RWS немедленно выпускает пресс-релиз, в котором называет свой «идеальный балл» почетной наградой.

Выпускается обновленная версия POSTAL 2 под названием "Share The Pain" с новыми уровнями, улучшенным кодом и патчем для многопользовательской игры, а также ограниченное количество «потолочных плакатов» на тему Postal Babes. Между тем, издатель POSTAL 2, компания WhipTail Interactive, разоряется из-за предполагаемого мошенничества, растрат и отвратительного управления со стороны североамериканского менеджера. В легендах и преданиях говорится о том, что последний раз его видели где-то в Канаде с членом в заднице, а на пятки ему наступало ФБР.

RWS начинает работу над новым адд-оном под названием «Apocalypse Weekend» и сатирически описывает в сценарии историю, произошедшую с WhipTail; там снова появляется Гэри Коулман, а город Парадиз в штате Аризона уничтожается ядерным взрывом. Несмотря на то, что работы над адд-оном заканчиваются через шесть месяцев, по разным причинам его выход откладывается аж до 2006 года.

2005:

Все выпущенные на тот момент игры серии переиздаются в виде коллекции под названием «The Fudge Pack». Выходит также музыкальный диск «Music To Go Postal By».

RWS выигрывает иск, предъявленный Почтовой службой США.

2006:

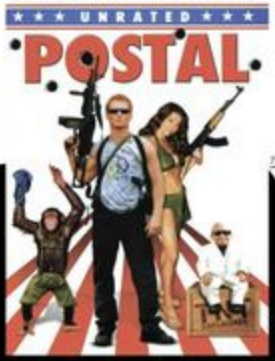
Выходит «Apocalypse Weekend». RWS заключает соглашение с российским разработчиком и издателем «Акелла» на разработку игры POSTAL III. Вид в новой игре от третьего лица, действие происходит в вымышленном городе Катарсис в штате Аризона. Сделка была заключена несколько преждевременно, в момент анонсирования фильма POSTAL. Мы ни о чем не жалеем, но это несколько похоже на преждевременную эякуляцию.

2007:

Персонажами Postal III согласились стать Рэнди Джонс (веселый гей-ковбой из группы Village People), Рон Джереми (порноактер) и звезда Плэйбоя Дженнифер Уолкотт.

К 10-летней годовщине игры выходит ограниченное коллекционное издание POSTAL с картонными фигурками персонажей, упакованное в роскошную коробку из-под хлопьев.

2008:



Выходит фильм, снятый по мотивам Postal немецким безумцем Уве Боллом. Несмотря на глобальный экономический абзац, разработка POSTAL III идет полным ходом.

2009 / 2010:

Совместно с московским разработчиком TrashMasters студия RWS продолжает делать POSTAL III, а также развлекаться с шлюхами и алкоголем. Разработка игр никогда не была простым делом, и это прекрасно понимают верные фанаты POSTAL со всего света, терпеливо ждущие очередную часть.

2011:

POSTAL III вышел! Реабилитация для всех!

2012:

RUNNING WITH SCISSORS

ТАЙНАЯ ИСТОРИЯ САМОГО ОПАСНОГО РАЗРАБОТЧИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В МИРЕ

Своими вездесущими корнями история RWS уходит во времена расцвета Atari 2600. В это темное древнее время Винс Дези занимался (среди прочих вещей, говорить о которых, пожалуй, невежливо, а то и небезопасно) поиском программистов для игровой индустрии, в том числе и для Atari.

Когда Atari наконец-то развалилась под собственным весом, Дези забрал оттуда пару талантов и создал компанию RSP, которая занималась разработкой видеоигр под заказ. RSP создала множество игр, среди которых «SPY vs SPY», первый лицензированный симулятор рестлинга (созданный совместно с легендой игровой индустрии и членом-основателем RWS Биллом «Игровым Доктором» Кункелем), пачки игр по мотивам «Улицы Сезам», включая первую игру на NES с цифровым голосом.

В 1992 году по причинам, покрытым тайной (а также ставшим причиной появления многочисленных конспирологических теорий), Дези перевел компанию из Нью-Йорка в город Тусон в Аризоне, где он познакомился с будущим креативным директором и ведущим дизайнером Стивом Виком.

Там RSP продолжала производить игры для консолей Super Nintendo и Genesis, а также детские развлекательно-образовательные программы для таких гигантов на рынке ПК, как Grolier и Phillips. Было получено много наград, однако команда RSP чувствовала какую-то внутреннюю пустоту. Конечно же, создавать игры про касатку Вилли или Гровера - отличный способ поддержать чье-то пристрастие к метамфетаминам, но ребята хотели оставить след, который вне всяких сомнений принадлежал бы ИМЕННО ИМ.

Вот так в 1996 году появилась компания Running With Scissors с иконоборческим отношением к действительности, желанием уничтожить каждое правило, до которого удастся дотянуться, и одной единственной миссией: сделать так, чтобы ее никто и никогда не забыл.

С тех пор эти люди не только вывалили на головы ничего не подозревающей общественности серию игр POSTAL, но и запустили свои цепкие щупальца в презентацию моделей, издательство музыки и книг, а также съемку фильмов (среди прочих вещей, говорить о которых, пожалуй, невежливо, а то и небезопасно).

И теперь, пережив неудачный импичмент Клинтона за расстрел синего платья, предвыборную войну между Бушем и Гором, ужасные атаки 9/11, мировой экономический кризис, скачки цен на нефть и бесконечные конфликты на Ближнем Востоке, RWS остается с вами!

Мы как клопы в гостиничном номере: вы остаетесь с нами, вы играете с нами, но вы не желаете этого признать ... Ха!

ИСТОРИЯ TRASHMASTERS

trashmasters.ru

Творческое объединение Trashmasters образовалось в 2006 году на базе одной из внутренних студий компании «Акелла». То есть все вроде бы как у людей: вскормились под родительским крылом, окрепли и пустились в самостоятельный полет, или скорее (с учетом идеологической направленности «Акеллы») - в самостоятельное плавание. Интересно другое - название у студии появилось задолго до того, как ее бессменный руководитель Андрей Белкин начал собирать документы для регистрации нового юр. лица.

Название же родилось в конце 2004-начале 2005 г., когда во время работы над игрой «Бой с тенью» по одноименному фильму один из сотрудников, недовольный качеством получавшегося продукта в порыве самобичевания предложил в титрах подписаться никнеймами, а в качестве разработчика указать фиктивную студию Trashmasters. То бишь «мастера трэша». Был даже нарисован логотип этой самой студии, который дожил до наших дней с минимальными изменениями. Но с новой студией тогда не сложилось.

В году же две тысячи шестом была зарегистрирована компания «ООО Ти Эм Студиос» (то есть, можно видеть, что Белкин все же постеснялся назвать студию прямо-таки «Трэшмастерс»), а сотрудники уволились из Акеллы и трудоустроились в новую контору, первым официальным релизом которой стала игра «Меченосец» по мотивам одноименного фильма. Поскольку статус внутренней студии ведущего российского издателя уже не сковывал творческий полёт сотрудников, «Меченосец» был сделал подчеркнуто трэшовым, постмодернистским и, можно даже сказать - деконструктивистским. За «Меченосцем» последовал «Бой с тенью 2»

(сиквел игры «Бой с тенью», сделанный по мотивам сиквела фильма «Бой с тенью») и единственная на сегодняшний день приличная игра Trashmasters - военно-морской эпик Swashbucklers, он же «Головорезы: Корсары XIX века».

А тут как раз подоспели наши старые друзья из Running With Scissors и предложили вместе делать Postal 3. Белкин и остальные мастера трэша отказываться, как несложно догадаться, не стали. Был закуплен движок Source Engine от компании Valve, ключевые сотрудники съездили в командировку в Сиэтл, где по официальной версии перенимали знания у ключевых сотрудников Valve (а на самом деле - пили с ними водку), после чего Trashmasters в полном составе и с утроенной энергией засели доделывать Swashbuckerls, а Running With Scissors - дописывать безумные дизайн-документы.

2008-2010 годы предполагались самыми звездными в истории студии. До середины 2008-го они ими и были. Trashmasters переселились в новый офис в бизнес-центре. Закупили кастомную мебель. Активно набирали народ. Удачно показали первое демо Postal III на GDC и КРИ. Впервые в истории студии за показанное не было стыдно - на столь раннем этапе разработки, конечно. Заказывали аутсорс 3D-графики в приличных и умеренно дорогих местах. Шли к успеху семимильными шагами.

А потом шарахнул кризис, но Trashmasters устояли - не ушли во мглу вслед за десятками и сотнями российских студий. Треть коллектива пришлось уволить, остальным уполовинили зарплату. Стоически пережили трагический этап. Боролись за жизнь. Существовали. Питались немного деньгами, а всё больше страхом сгинуть в пучинах мглы.

Сперва радостно делали уровни. Четко следовали полученному от Running With Scissors тех. заданию. Поняли, что тех. задание вступает в жёсткое противоречие с требованиями движка. Как и вообще видение уровней дизайнерами из RWS. Переделывали уровни. Два раза. Иногда даже три. Переделали.

Вкорячивали вид от третьего лица. Движок к нему оказался слабо приспособлен. Попутно раза три переделывали модель главного героя. Искали подходящий графический стиль для NPC и уровней.

Воевали с Running With Scissors за геймдизайн. После года переписки игра, наконец, обрела какое-то подобие сюжета. И структуры в довесок. Многие ощутимо поседели. Из миллиона мелких гэгов и приколов соорудили некое подобие набора фичей. Выбросили десяток ненужных и бесполезных видов оружия. Оставили ровно столько же.

Проводили ведущего программиста в Австралию. Выбрали ему преемника. Поменяли больше половины личного состава.

С боями ликвидировали полную (и абсолютно нереализуемую) нелинейность игры. Отказались от третьего сюжетного пути (ничем не отличавшегося от одного из оставленных). Особо творческих сотрудников Running With Scissors отчислили нахер из пельменной. Оставшихся сотрудников заставили вместо безумных написать нормальные дизайн-документы. А также списки фичей, персонажей, миссий и прочего.

Чудом сделали продолжавшийся пару лет стихийный девелопмент немного похожим на осмысленную деятельность.

К 2011 году вышли на финишную прямую. Продукт жизнедеятельности студии был уже похож на игру. К середине года ее уже даже можно было пройти от начала до конца - продираясь через баги искусственного интеллекта, не всегда идеально заскриптованные миссии, но все же пройти. Прежде не было и такого. Доделали всю графику. Начали массовое производство катсцен и по осени закончили. Дописали всю русскую озвучку, закончили локализацию текстов. Собрали альфа-версию. В начале ноября собрали бета-версию, объявили ее релиз-кандидатом, да и отправили, по доброй российской традиции, в печать. Шутка.

А потом студия в полном составе засела за версию для Xbox 360. Попутно мечтая об играх про мутировавших пингвинов. Но это уже совсем другая история.

ПЕРСОНАЖИ

Чувак

Модели главных персонажей в процессе разработки игры зачастую меняются довольно радикально. Иногда даже по нескольку раз. Ведь это центральный образ, он всегда в кадре. Отсюда и постоянное желание что-то улучшить. К тому же, по мере развития сюжета Чувак неоднократно «переодевается».

Основную модель Чувака за время разработки Postal III меняли только однажды, однако, на это ушла уйма времени и сил. Новая модель Чувака должна была стать более детальной и чуть более атлетичной по сравнению с тем задохликом, который фигурировал в ранних демках. Кроме того, у Чувака должен был появиться «физический» плащ – анимированный при помощи технологии Apex Cloth от компании NVidia. Это также наложило определенный отпечаток на новый образ. Из курьезов вспоминается дискуссия, в которой кто-то предложил «снять» с Чувака джинсы, пусть бегает в труселях, плаще и берцах... Но к настолько радикальным изменениям образа мы все же не были готовы.

Дженнифер Уолкотт

Джен была первой «звездой», согласившейся на участие в проекте и сразу стала главным секс-символом Постала. Игровая модель Дженнифер, так же, как и модель Чувака, подверглась некоторым изменениям в ходе работ над проектом. В данном случае стояла задача сделать ее визуально легко отличимой от других postal babes. Так в игре у Дженнифер появились латексные штаны и пояс вместо шортиков. Забавный факт: на Игромире 2009 юный фанат Постала пытался похитить ростовую фигуру Джен, но был задержан на выходе бдительной охраной.

Рон Джереми

Рон – второй по важности персонаж истории (после Чувака) и, как и Чувак, появляющийся в игре в разных обличиях. Его фишкой стали футболки с рисунками, имитирующие ту или иную одежду. Ну, и, конечно же, шляпы и накладные усы, чтобы никто не узнал владельца порномагазина в кандидате в президенты!

PORN
WORLD
HOMO
On the
RANGE

Рэнди Джонс

Рэнди как личность просто идеально подходил на роль лидера банды геев-бакеров. Последний живой участник легендарных Village People в реальной жизни записывает сольные альбомы, тогда как его игровое альтер-эго рассекает по улицам Катарсиса на сегвее, борется с террористами, а также пытается объездить носорога во время гей-родео. Забавный факт: несмотря на широту взглядов и толерантность по поводу гейских шуток в свой адрес, Рэнди все же настоял, чтобы у его игрового персонажа джинсы были без характерного выреза на филейной части тела. Впрочем, идея не пропала даром и перекочевала на модель секс-раба...

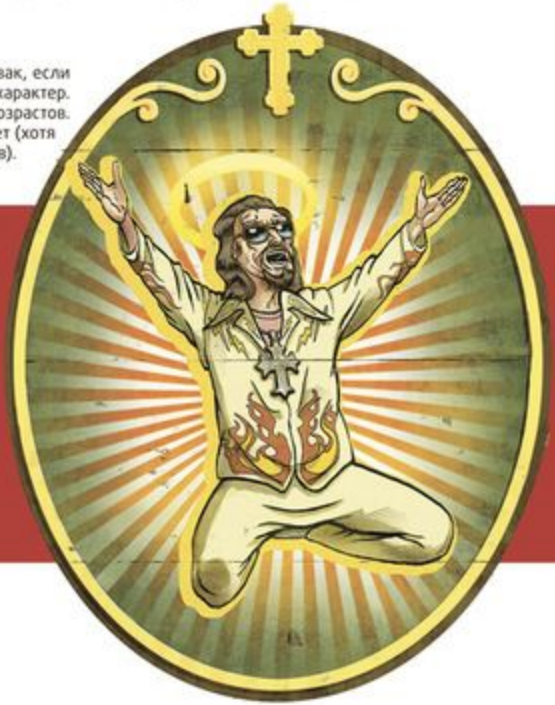
Кроч

Кроч, наверное, второй по популярности и узнаваемости образ из вселенной Postal (а может быть и первый). Дебютировав в Postal 2, данный «персонаж», появляется и в фильме «Постал» (там под костюмом Кроча скрывается Винс Дези), и, конечно же, в Postal 3. Костюм Крочи со съемочной площадки хранится у Винса дома до сих пор и эпизодически используется для съемок рекламных роликов. На один из «Игромиров» мы хотели привезти этот костюм, однако из-за того, что ...э э э,

«нижняя часть» костюма была сделана с использованием жесткого каркаса, а также превышали максимальный для багажа размер, этого так и не произошло (альтернатива пересылки костюма как карго получалась крайне затратной). В Postal 3 образ Кроча несколько отличается от фильма и предыдущей части игры в сторону большего «натурализма» скажем так.

Дядя Дейв

Дядя Дейв в игре олицетворяет то, кем мог бы стать Чувак, если бы у него было больше денег и чуть менее взрывной характер. Вечно молодой, вечно бухой и в окружении девиц всех возрастов. В целом, образ Дейва, лично нам, очень даже импонирует (хотя и по сюжету Дядя Дейв оказывается в рядах антагонистов).



Повальная мода на игру Guitar Hero и ее аналоги не прошла мимо разработчиков Postal. Данный слайд, нарисованный для вступительного ролика к игре, подчеркивает всю фальшь Дяди Дейва и его «религиозного» культа. Примерно также комично и неестественно смотрятся люди «исполняющие соло» на суррогатных гитарах-контроллерах (хотя игра, безусловно, классная, сами рубимся).

Чамп RIP

Роль Чампа в игре несколько раз переписывалась от «постоянного компаньона» Чувака, до «эпизодического появления в роликах». В результате мы выбрали что-то среднее, но, главное, превратили Чампа в своеобразный талисман истории: большую часть игры Чувак просто пытается найти своего любимого пса. Настоящий Чамп, к величайшему сожалению умер 23 мая 2011 года, однако его игровой «двойник» будет жить вечно.

Уве Болл

Уве был внедрен в игру довольно поздно, поэтому появляется всего в одной миссии. Однако здесь он жжет по полной. Мы решили обыграть знаменитый «вызов», брошенный немецким трэшмастером недоброжелательным журналистам (режиссер, как известно, предложил критикам своего творчества перейти от слов к делу на боксерском ринге), поэтому во время миссии Уве эффектно боксирует.

Сергей Мавроди

То, что в Постале должна быть русская «звезда», было задекларировано практически сразу же после анонса проекта. Однако в течение практически всей разработки наша звезда по разным причинам никак не появлялась. Все-таки это должен был быть кто-то очень особенный... Только после анонса МММ-2011 и выхода фильма «ПираМММида» мы поняли, кто на самом деле будет идеальным выбором. Весьма символично, игровое альтер эго Сергея Пантелеевича заведует залом игровых автоматов, которое так некстати оккупировали повернутые на насилии любители компьютерных игр...

Осама бин Ладен RIP

Честно говоря, о мертвых либо хорошее, либо ничего. Так уж вышло, но благодаря масс-медиа Осама задолго до Постала превратился в компьютерного персонажа, и, как говорится «а был ли мальчик?» мы уже, по всей видимости, никогда и не узнаем. Легенда гласит, что Усама посещал Аризону в 70-е годы прошлого века, что и послужило материалом для его появления в мире Постала.

Враги

Как такового четкого разделения героев игры на друзей и врагов на самом деле нет. Как минимум, в зависимости от выбранного пути прохождения та или иная фракция может или оказать яростную поддержку или с тем же рвением пустить Чуваку пулю в лоб. А как максимум, в Постале в принципе нет положительных героев. Есть более и менее отрицательные. Включая и самого Чувака.

Большую часть образов персонажей разработали два художника из Running With Scissors Джош Лейклитер и Джо Чернилья. Это была непростая задача, хотя бы потому, что в игре используется в общей сложности более сотни различных образов. Кроме того, используемая модульная система генерации персонажей создавала массу творческих проблем: не любой образ вписывался в утвержденную матрицу телосложений.

Модульная система генерации персонажей используется во многих играх. При таком подходе, к одному телу создается несколько моделей голов, текстур одежды, аксессуаров, причесок, которые комбинируются в единый образ определенным алгоритмом уже непосредственно в игре. Такой подход позволяет существенно сэкономить используемую память и при этом держать довольно много отличных друг от друга персонажей в кадре. Однако за все приходится платить. Такой подход фактически исключает создание радикально отличающихся образов.

Горожане

Катарсис – пародийный город, вобравший в себя все «ненормальное» что есть в современной массовой культуре США. Жители Катарсиса – неотъемлемая часть этого паноптикума. Вы только вглядитесь в эти рожи! Мы бы и рады сказать, что все образы – чистый гротеск и в жизни такого не бывает. К сожалению, бывает и покруче. А с другой стороны - почему «к сожалению»?

Vince
ask me about my hamster
MUTT
SIT ON SANTAS LAP

ЛОКАЦИИ

Основным фронтом работ для отдела художников, пожалуй, стала разработка играбельных локаций и всего визуального ряда игры, связанного с ландшафтами и местностями, по которым смогла бы ступить нога Чувака.
Задача художников была не из легких - врубиться в градоустройство и городской быт зассаных южноамериканских городишек. Чтобы впоследствии создать визуальный облик городка Катарсис, где и будет разворачиваться вся сюжетная линия игры.
Нами были отсмотрены и проанализированы целые горы фотоматериалов, привезенных нам "долбаными гринго" из далекого края под названием Аризона.

После долгих дней и бессонных ночей, в перерывах между занятиями духовными практиками, заключающимися в систематическом потреблении всеми участниками коллектива Трэшмастеров больших количеств спиртосодержащих жидкостей, мы добились-таки того, к чему так долго стремились, продираясь сквозь зелено-синие туманы нашего пропитанного алкоголем сознания.

Поборов свои трясущиеся от постоянных попоек руки, преодолев разочарование от неоднократных проб и ошибок, мы смогли осилить эту непомерно сложную задачу, а именно: выработать удобоваримую стилистику подачи визуально-графического ряда игровых локаций.

Весь этот нелегкий труд, был проделан только с одной целью. Чтобы наши доблестные сотоварищи и коллеги по цеху, вдохновленные нашими творениями 3D-моделлеры, смогли воплотить плоды раздумий художников в единый, законченный и неповторимый, не побоюсь этого слова, ансамбль мира Postal 3.

И, конечно же, чтобы потом все настоящие поклонники трэша и угара смогли насладиться и оттянуться по полной в безумном мире игры Postal 3.

Сергей Су
Главный-художник.

С визуальной точки зрения, одной из задач, которая представлялась ключевым моментом, была реалистичность локаций. Нужно было что-то, что в полной мере передавало бы ощущения от среды, в которой находится персонаж. Добрую половину времени работы над современными Соединенными Штатами, заняла подборка разнообразных референсов: от аризонских пейзажей, захолустий гетто до порно-шопов (особенно занимательный процесс) и торговых центров. Только после этой проделанной с усердием работы можно было приступать к визуализации картинки.

Но, несмотря на то, что среда так же, как и персонажи, вполне реалистична, обойтись всего лишь узнаваемостью никак было нельзя. В облике окружения нужно было нечто более яркое по цвету и разительно более смешное и дерзкое по содержанию. В связи с чем, и вводились некоторое утрирование и заметный контраст в реальную действительность в соответствии с планируемым образом Postal3.

Но самое интересное было то, что облик окружающей среды должен быть, как минимум, непричесанным, откровенно говоря, нужен трэш, да пожестче. Дабы дать вам возможность насладиться крушением всего того, что «плохо» лежит. И вот тут-то мы приложили все усилия и сделали все, что в наших силах. Благо русские трэшмастера знали, где нужно искать фактурный образ. Для этого не было необходимости ехать на край света, все было тут - под рукой. Прогулки с фотокамерой по спальным районам города Москвы дают довольно богатую картину и достаточно вдохновения, чтобы прейти и намесить хламья от души для Postal!

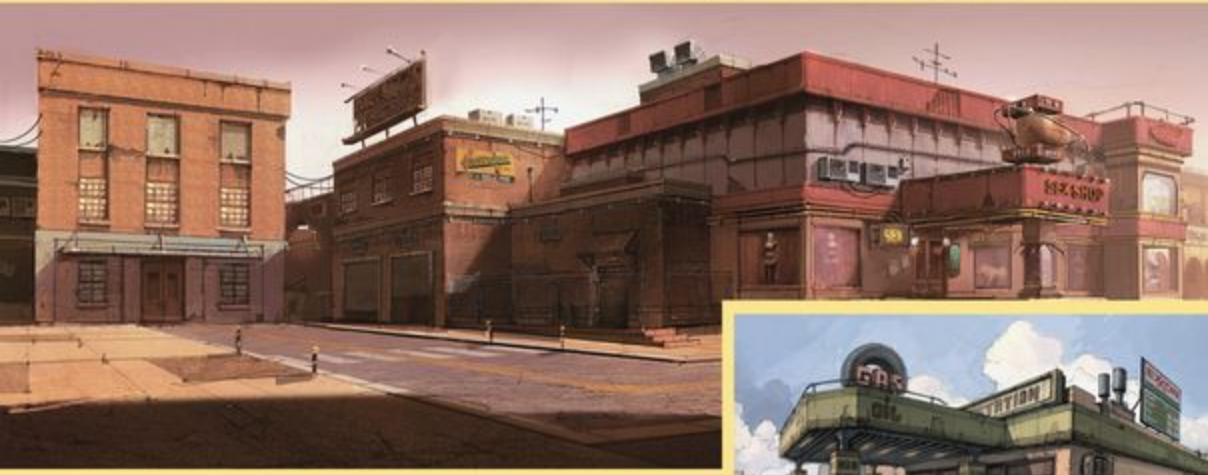
Одним словом, удачи вам, уважаемые Чуваки, в сатирическом мире американской мечты, обильно приправленном трэшачком.

Михаил Пономаренко
Концепт-художник

Пригород. Полюбуйтесь на пейзажи!

Появление виртуального Катарсиса вполне соответствует истории, которую ему придумали еще до начала работ. Так, согласно легенде, «Старый Катарсис» был уничтожен в результате некоего катаклизма, а остатки прежнего города Чувак обнаруживает, исследуя городскую канализацию в поисках в очередной раз сбежавшего Чампа). В ходе разработки игры «Старый Катарсис», был практически полностью выброшен в корзину. Туда же отправилась и концепция «единого бесшовного мира», который, к сожалению, никак не мог быть реализован средствами

технологии Source. Полигоном же для тестов «Нового Катарсиса» стал пригород, где и начинается история Чувака. Именно здесь были вычислены все лимиты на количество объектов, степень интерактивности мира и прочие технические параметры. Именно здесь сохранились, пожалуй, самые старые объекты и строения, создававшиеся еще для «Старого Катарсиса». В результате многочисленных доработок, оптимизаций и переделок, многие разработчики считают этот участок города наиболее удачным как с игровой, так и с эстетической точек зрения.



Обратите внимание на пространство и организацию заезда машин и вдумайтесь: может ли в реальности существовать такая бензоколонка? В оправдание автора эскиза надо сказать, что он не является автолюбителем и потому не задумывался о таких мелочах. В игру, конечно, пошла переработанная версия этого эскиза.

Центр города

Этот район Катарсиса проектировался уже с оглядкой на то, что может и, главное, чего не может вытянуть Source. В результате, по сравнению с пригородом, это существенно больший по площади район, и к тому же гораздо более «технологично» реализованный. Нам пришлось пожертвовать доступом во внутренние помещения некоторых зданий, но зато мы смогли держать на уровне эстетически очень разные микрозоны, как то: парк, Капитолий, уличные кафе, а также более сотни персонажей.

Taffy

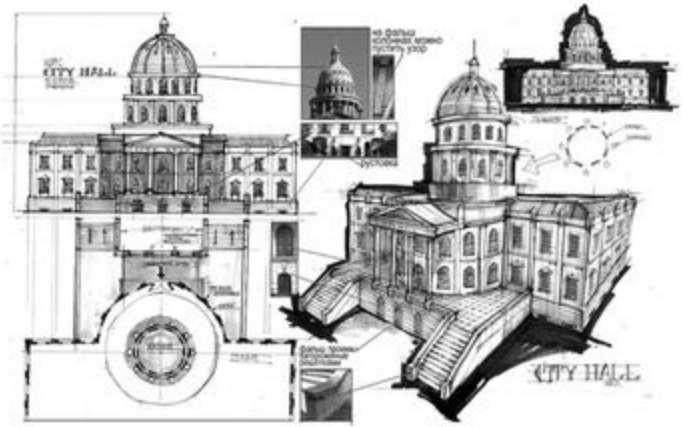
RGEBUCKS COFFEE

PAWN
PAWN SHOP
The Golden Fleece

restaurant

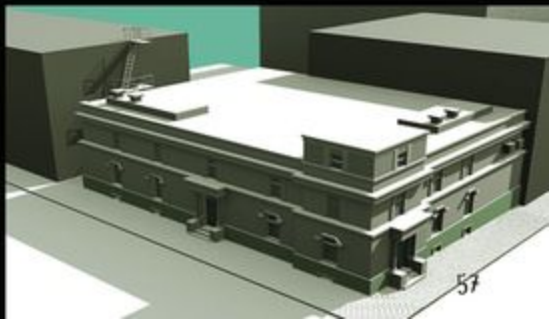
LARGEBUCKS COFFEE

Историографы разработки Постала 3 отметили бы и тут артефакты ранней концепции. Так, гей-бар, надо которым и размещен анимированный гей-ковбой задумывался как интерактивная локация, место постоянной тусовки геев-байкеров и их звездного лидера.



Курьез этого памятника кроется в надписи на табличке, из которой следует, что атомный взрыв, которым Чувак уничтожил Парадиз произошел в 2000 году. На самом же деле события Postal 2 и Apocalypse Weekend происходят определенно после 2001 года (иначе Талибан и Осама не были бы теми, кем они являются в игре), т.е., скорее всего, примерно в 2003 году. Согласно же «интервью», которое Чувак дает в течение всего Postal III, в Катарсис он попал сразу же после событий Apocalypse Weekend. Вопрос: когда же жители успели воздвигнуть монумент, и в каком же все-таки году происходят события Postal III?

City Hall



По магазинам!

CATHARSIS
MEGA MALL

«Катарсис мегамолл» (а именно так называется главный универмаг в игре) несколько раз менял не только дизайн и назначение, но и расположение на карте города. Изначально молл задумывался как еще одна большая «песочница», один из районов города, который связывал бы своими входами и выходами пригород и центр города. Но в ходе работы над сюжетом игры, мегамолл стал, наверное, чуть менее «мега», зато в нем происходят крайне яркие миссии и сюжетные перипетии.

Эту локацию начали рисовать одной из первых, ибо было очевидно, что львиная доля объектов, созданных для нее (так называемых пропсов*, или «реквизита») будет использована и на других уровнях. Однако, закончили ее одной из последних, а доработки и оптимизация велись вплоть до финальной стадии работы над проектом.

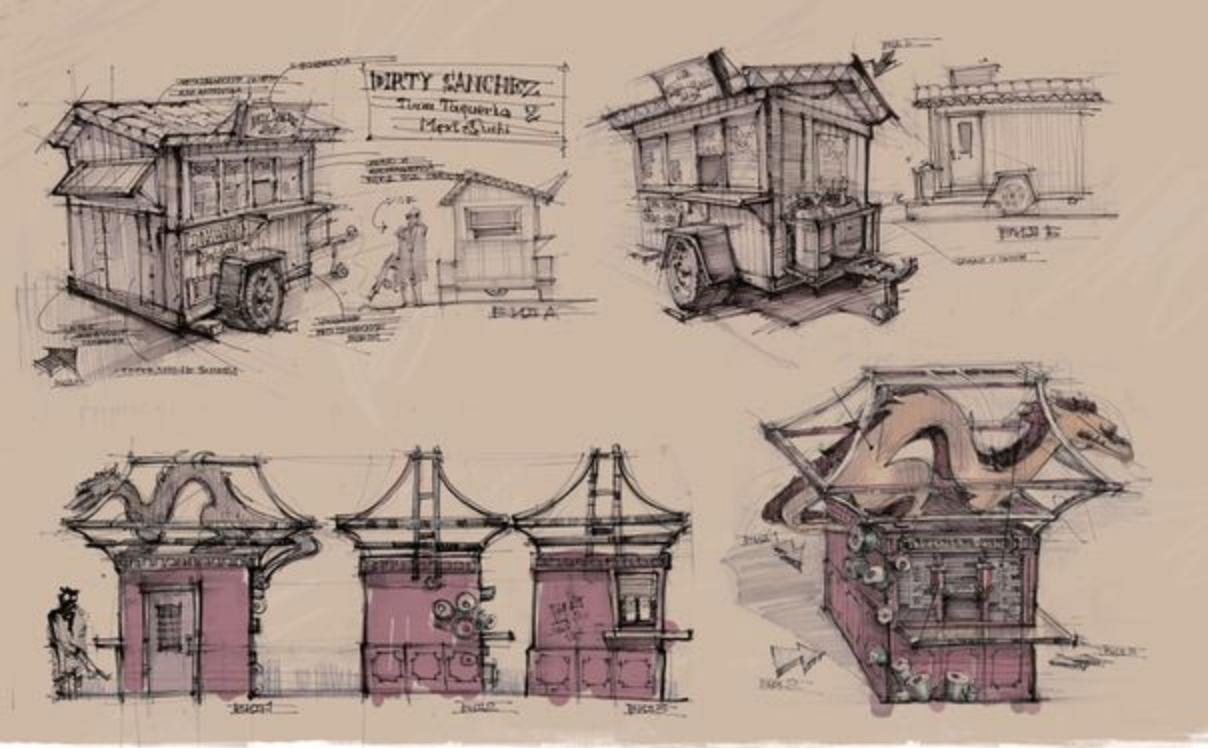
**Пропсы, от англ. prop - термин, перекочевавший в игровую индустрию из театра и кино. Так обозначалась театральная собственность (theatrical property), использовавшаяся на сцене, как то: столы, стулья, книги и так далее. На сленге разработчиков так называются объекты на уровне – все те же стулья, бочки, ящики...*

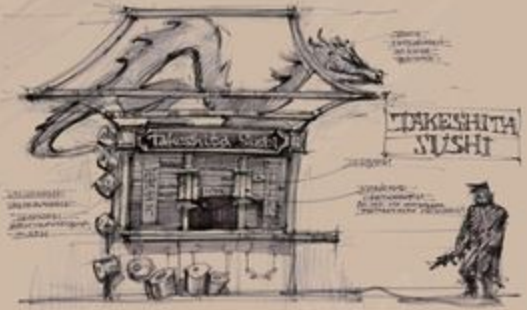
Кэшмарт на самом деле не совсем магазин. Это скорее площадка, где различные организации выдают микрокредиты «до получки», гастарбайтеры переводят деньги на родину, и т. п. На постсоветсвом пространстве такие учреждения пока в диковинку, поэтому всю горькую сатиру этого места передать знакомым нам всем фольклором несколько затруднительно. Наверное, ближе всего под это подошел бы канонический образ старухи-процентщицы и весь связанный с ним набор эмоций.

Изначально предполагалось, что SWAT будет вламываться через окна на второй этаж. Когда же стало понятно, что технически сделать это крайне непросто, было принято решение запускать бойцов через крышу, и не на второй этаж, а сразу на первый. Это несколько порушило логику дизайна этой локации, но в целом получилось даже более абсурдно и хаотично, чем оно изначально задумывалось. Эт ж Постал, в конце концов!

KROTCHY'S

ATHARSIS
EGA MALL


DIRTY SANCHEZ
Taco Taqueria &
Mexican Sushi


TAKESHITA
SUSHI

Takeshita Sushi

2nd Hand Love
used pet items

Гетто. Будьте осторожны!

TROMAPLEX

Если персонажи большей частью были нарисованы американскими художниками, то все эскизы локаций, от и до, были созданы командой российских художников. Значение этой работы сложно переоценить. Выработать, а главное, удержать единый уникальный эстетический стиль игры было бы просто невозможно без этих работ, которые, ко всему прочему, являются вполне самостоятельными великолепными образчиками современной цифровой живописи.

Сейчас, глядя на проделанный объем работы и ее значение, в это сложно поверить, но на определенном этапе разработки всерьез рассматривалась идея делать игру вообще без концепт-арта. Только на референсах (фотографиях) и схемах. Безусловно, референсы и, так называемые «гиды по стилю» (style guides) также очень пригодились в работе, но без эскизов результат, скорее всего, был бы на порядок менее «художественный» и, как следствие, хуже передавал бы атмосферу Катарсиса. Ну и совершенно точно, что книги, которую вы держите в руках, не было бы в природе.

PAWN SHOP

Вот этот белый домик - место, где должны были обитать разработчики игры. К сожалению, полностью реализовать эту идею у нас не получилось. Может быть патчем сделаем....

STATE PARKING ONLY
Clinic

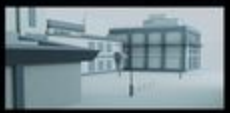
DRIVE IN
LIQUOR
STORE
ONE WAY

LIQUORS
STORE

DIRTY

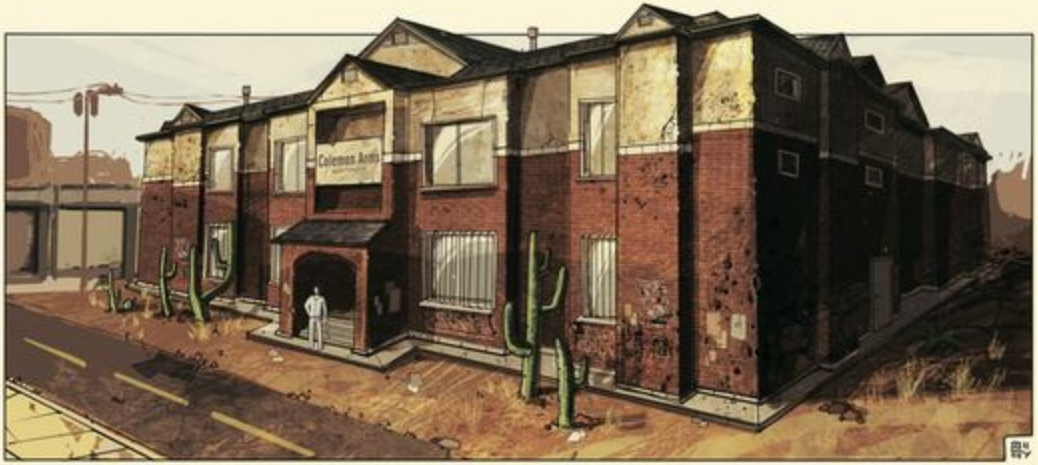
Coleman Arms

COSMETICS
TEST LAB



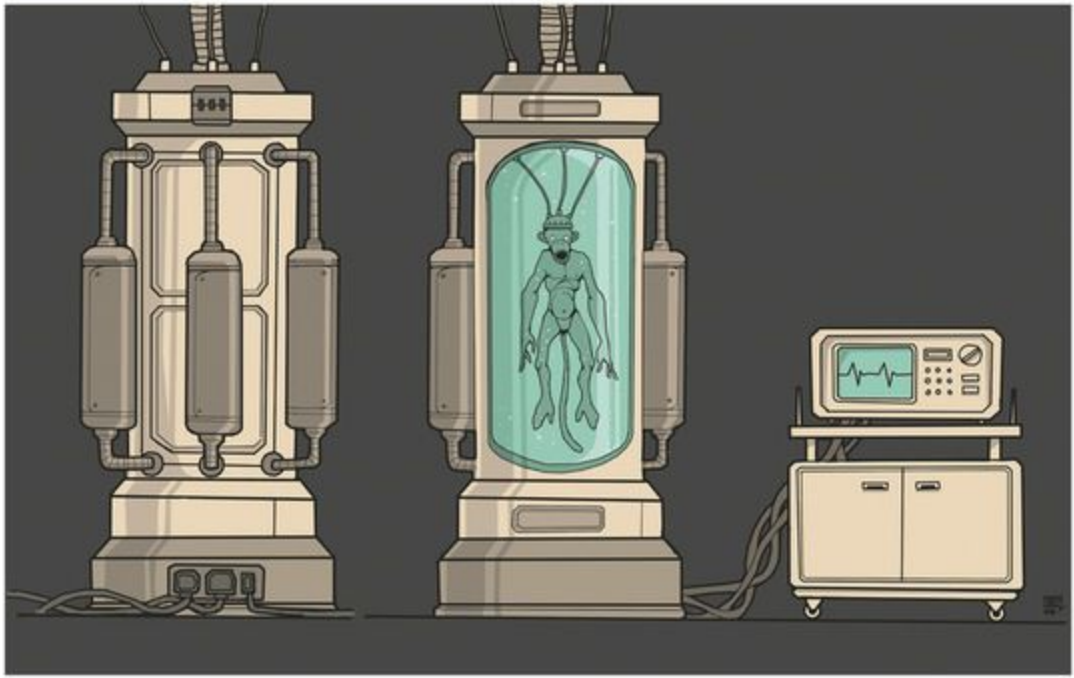
So

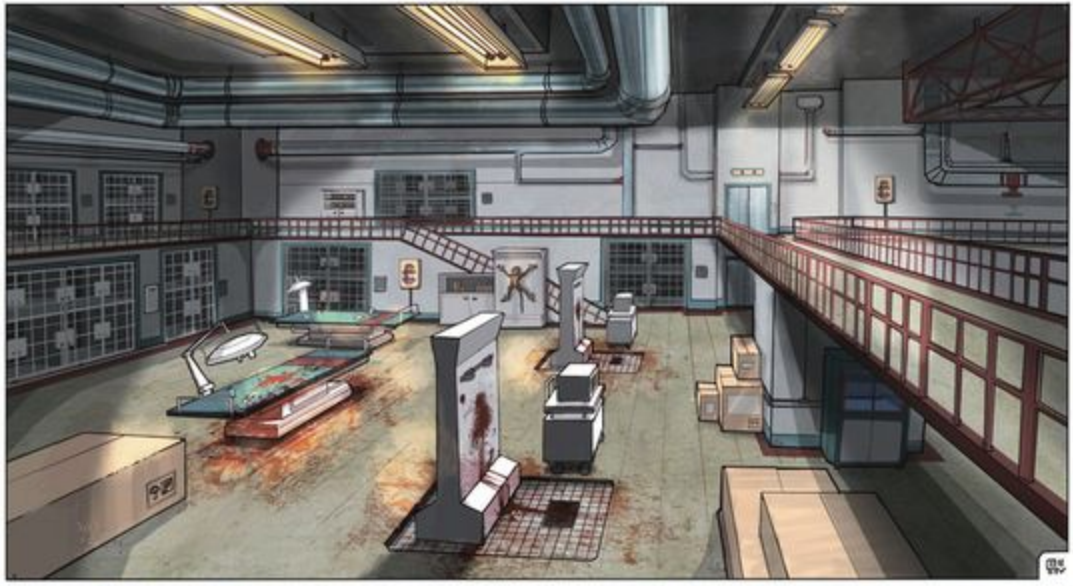
COSMETICS
TEST LAB


Colemans Arms

LAUNDROMATECA
GRANDE MOIADO CARGA

В этом учреждении Чувак имеет возможность обрести управляемую обезьянку – такой же символ Postal III, каким стал Барсук-бензопила. В производстве же это была одна из локаций, большая часть «эстетических» работ над которой проходила не столько посредством эскизов, сколько в непосредственном общении концепт-художника и 3D-моделлера. Одним из проблемных мест были клетки, в которых должны сидеть животные, и которые можно было бы открыть. В результате помимо клеток, появились своеобразные «экспериментальные контейнеры», и вот из них Чувак и освобождает зверушек по одной из сюжетных веток игры.



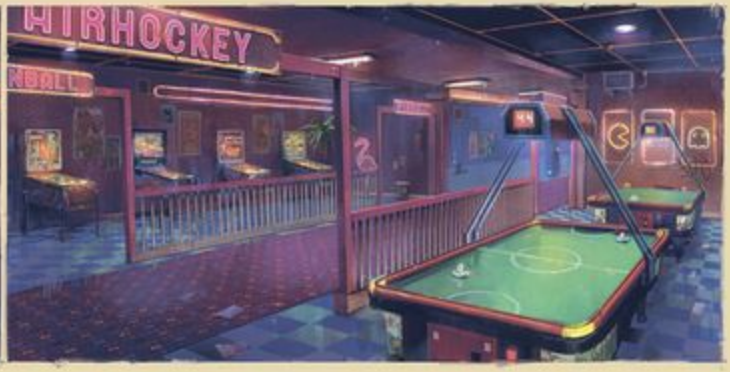


Играй!
Зал игровых автоматов им. ДЖ. Томпсона

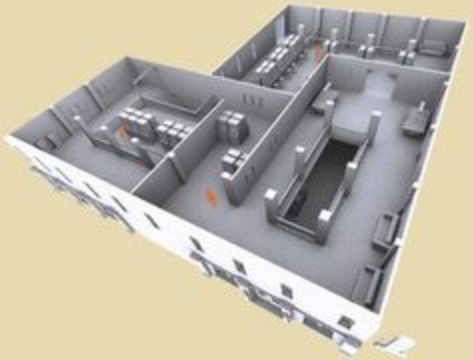
Зал игровых автоматов, как и, собственно, происходящая здесь миссия, задумывалась как эдакая многослойная сатира над истерией о так называемом вреде компьютерных игр, развернутой в масс-медиа различными деятелями, пытающимися нажить на этом политический капитал.

В США наиболее одиозным оратором по этому вопросу в свое время был адвокат Джек Томпсон, в честь которого и названо заведение. Однако, дабы несколько освежить эту историю и дать возможность посмотреть на «игроманию» под более широким углом иронии, именно в этой локации появляется создатель самой громкой финансовой пирамиды в истории России Сергей Пантелеевич Мавроди. В роли хозяина заведения. «Что наша жизнь? Игра!»

ARCADE
GAMES


AIRHOCKEY
BOWLL

1ST LEVEL
2ND LEVEL



ARCADE MADNESS
ARCADE MADNESS
ARCADE MADNESS
ARCADE MADNESS

POSTAL ARCADE
POSTAL ARCADE
POSTAL ARCADE
POSTAL ARCADE
POSTAL ARCADE

GAME OF THE DEAD
ZOMBIE ATTACK
GAME OF THE DEAD
GAME OF THE DEAD

Musica Arcade
Musica Arcade

THOMPSON'S FUNLAND

THOMPSON'S FUNLAND
THOMPSON'S FUNLAND

thompson's funland

THOMPSON'S FUNLAND

THOMPSON'S FUNLAND

Обратите внимание на символы из Pacman на стене. Идеологически они ложились просто идеально,однако, дабы не нарушать ничьих прав, из игры их пришлось изъять.

Развлекайся
в Парке развлечений дяди Дэйва

Пародия на Луна-парк сельского типа, что-то вроде Диснейленда для бедных, это место, где дядя Дэйв, читая богоугодные проповеди, окучивает паству, особенно молоденьких девушек. Это финальная локация в игре (при прохождении «маньячного» пути) и, соответственно, в ней «всего должно быть много». Здесь даже есть выход к морю (которого, к слову, в Аризоне нет). Многие аттракционы задумывались как рабочие, однако, совершенно неясно, когда именно игрок будет кататься на каруселях, или играть в мини-игру «Убей крота», ибо по сюжету оба раза, когда Чувак попадал в Дэйвленд ему приходится постоянно бороться за жизнь.

RESTROOMS
LADY'S ROOM

BEAT
THE BISHOP

THE WRAPTURE
FRESH FISH

THE WRAPTURE

First Stone
Devil's Lunch:
The Last Supper

Confection

SIGN

SIGN

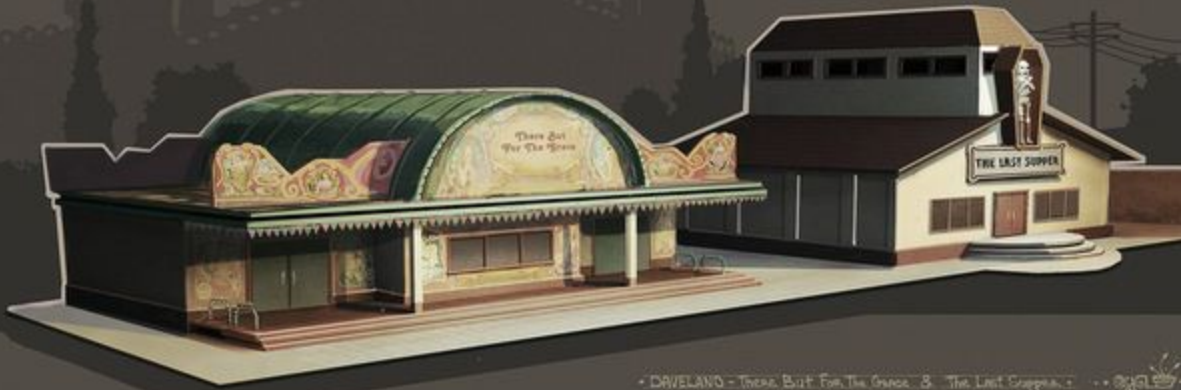
Leap of Faith
Daveland Amusement Park

The Hand Of Dave

DEBT BUSTERS
1-Hour Bankruptcy

EMANCI-
-CARD
CREDIT CARDS
FOR MINORITIES AND
ILLEGAL ALIENS
EMANCI-CARD
①
EMANCI-
-CARD
②

• DAVELAND - There But For The Grace... & The Last Supper... •



• DAVELAND - There But For The Grace... & The Last Supper... •

Под землю!

Катарсис, даром что вымышленный город, имеет богатое прошлое. Будучи основанным в середине 19го века как небольшой шахтерский городок, Катарсис был полностью уничтожен после взрыва метана в одном из рудников и последовавшего за ним пожара. Город буквально провалился в пустоты взорвавшихся горизонтов, а позже был отстроен заново, немного в стороне от старого места. Однако в ходе игры Чувак попадает в то, что осталось от старого Катарсиса и с удивлением обнаруживает довольно бурную жизнь, там, где ее официально уже давно нет (естественно, «дети подземелий» оказали Чуваку не самый теплый прием).

Идеологически эта локация столь радикально отличается от всего остального в игре, что, глядя на эскизы и скриншоты порой кажется, будто бы это и не Постал вовсе. Кроме того, согласно изначальной идее, вход и выход на этой карте должен был быть один (ибо Чувак обнаруживает лаз в одной из лавок в гетто Катарсиса, и через него же возвращается обратно в город). На деле же это никак не получалось соорудить, поэтому пришлось прибегнуть к визуальному обману – скопировать начало карты в конец. Таким образом, вход и выход с локации практически идентичны, но фактически находятся в разных концах уровня.

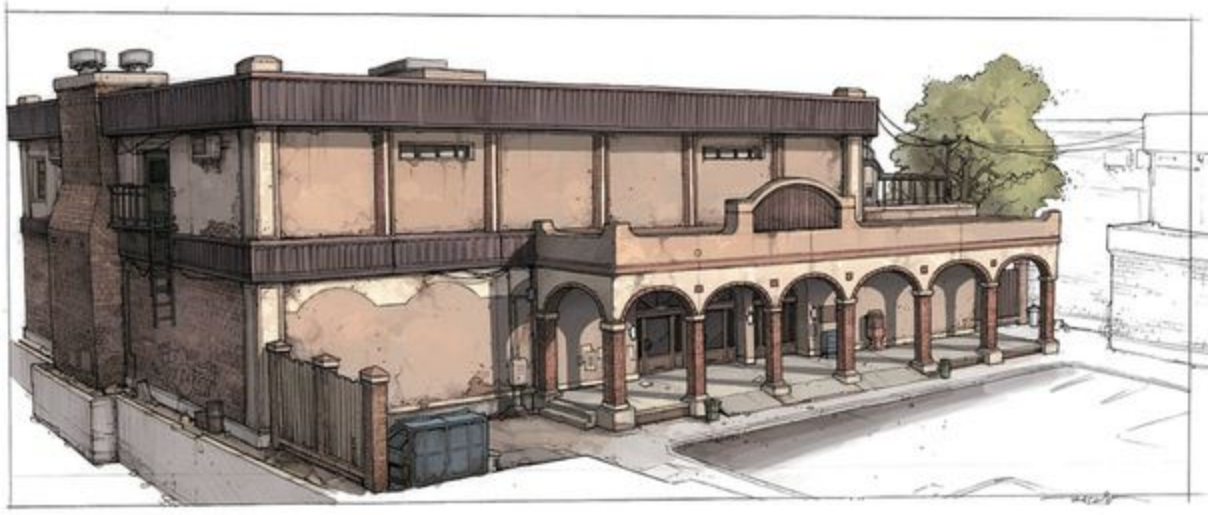
Есть ли у Катарсиса прототип? И да и нет. Прототипом Катарсиса был Парадиз, город из Postal 2, также целиком и полностью вымышленный. Однако у Парадиза есть реальный прототип - городок Седона в Аризоне, который некогда был шахтерским поселением, а в 70-е годы прошлого века превратился в локальную Мекку адептов нью-эйджа и прочих «ищущих себя» представителей эпохи «детей цветов». По сей день Седона привлекает массу туристов, ищущих «места силы». Правда, почему-то в массе своей это не начитавшиеся «Дона Хуана» подростки, а веселые дедушки и бабушки «третьего возраста», с поплывшими татуировками «пацификов» на запястьях.

Экотологи – важная сила в сюжете Postal III. Фактически это пародия на колонии-секты, излишне трепетно относящиеся к экологичности пространства вокруг себя. Скрытая от глаз посторонних долина, где колония живет мирной крестьянской жизнью вдали от мирской суеты – вот что должна была представлять из себя эта локация... Нет, к сожалению, это не так.

На самом деле, это община, созданная продажным политиком Элом Крузом (угадайте, является его прототипом в реальной жизни), преследующим цель набрать таким образом политические очки и стать президентом страны.

На локации изначально была река и даже водопад. Однако по неизвестным науке причинам эта красота чудовищно загружала систему, так, что даже на самых мощных копьютерах fps падал до 10, тогда как на приставках игра просто «вставала». В общем, «кран пришлось закрыть», а от воды на карте - отказаться.

Мы в ответе за тех, кого...



Питомник – также одна из самых ранних локаций, появившихся в игре. Сценарий этой миссии переписывался раза четыре, по мере того, как «количество Чампа» в игре варьировалось от «постоянный союзник» до «неуловимый пес, которого мы видим только в роликах между миссиями». Вместе со сценарием менялся и облик локации.

Обратите внимание на лифт, который фигурирует на эскизе сверху. Это единственный лифт во всей игре. И, наверное, таковым бы он и остался, если бы не серьезный баг, связанный с его работой. Поскольку лифт не нес никакой геймплейной нагрузки, баг был «закрыт» путем удаления лифта.

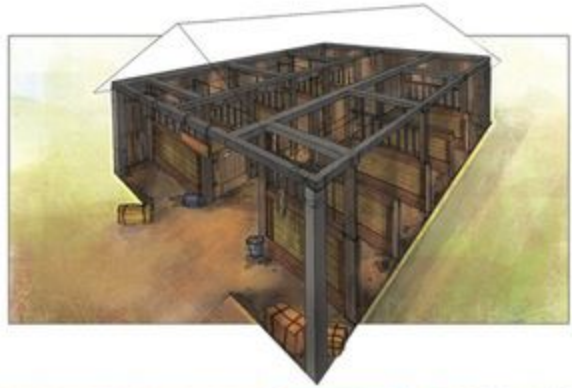
Ранчо

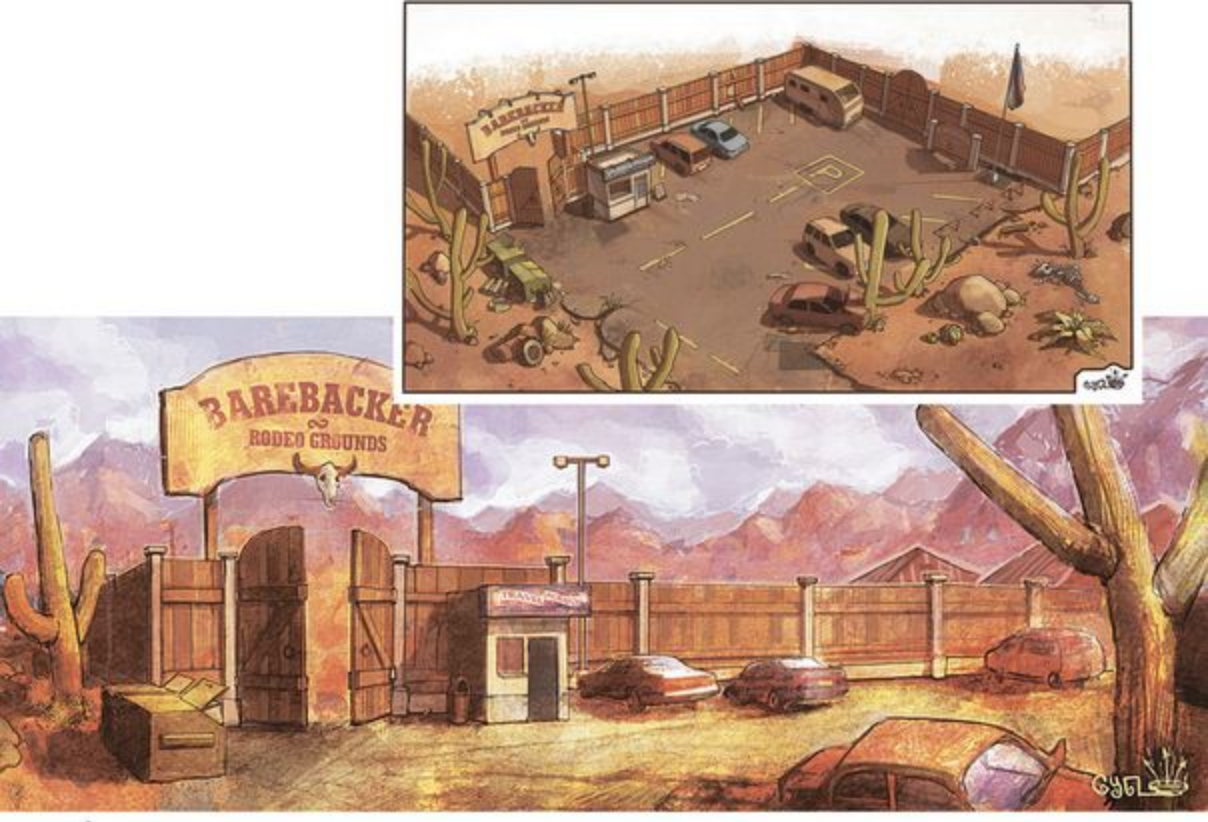
Постал – это такой вывернутый наизнанку мир современной Америки. Родео как явление и антураж, в котором оно как правило проходит, также было творчески переосмыслено. Этот оплот патриотических ценностей в Катарсисе оккупировали нетрадиционно ориентированные граждане, которые до кучи куда-то дели бычка, которого надо было объездить - найдя ему, впрочем, весьма достойную замену в виде носорога.

Изначально вход на ранчо и, собственно, сама арена располагались рядом друг с другом. Однако, особенности технологии Source не приветсвуют такое скопление обектов в непосредственной близости друг друга, что привело к появлению горы, фактически разбившей локацию на 2 зоны. Впоследствии, дизайнерам геймплея пришлось изобрести способ перебрасывать игрока из одной зоны в другую. Разработка игр – это постоянный поиск решений самых неожиданных проблем.

PIG RACES

RODEO
PARTY BARN

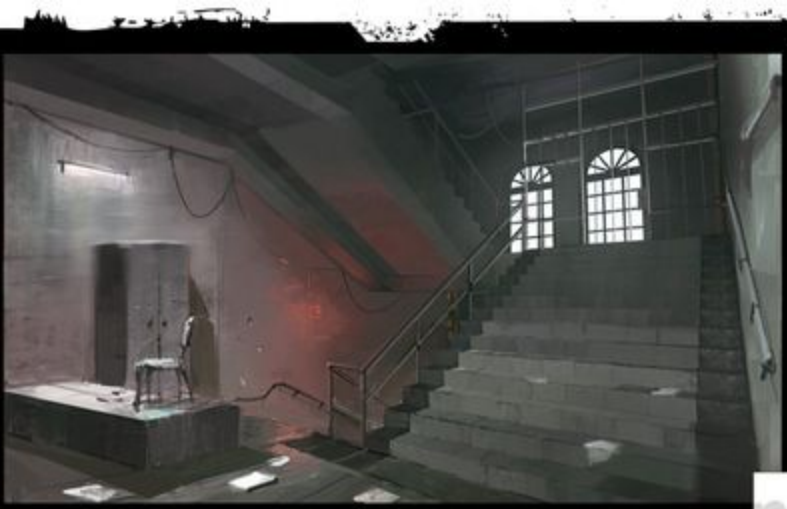



BAREBACKER
RODEO GROUNDS

BOLOGNA
PONY

Осторожно! Полиция!

Полицейский участок в Катарсисе должен был включать в себя функции полицейской академии, тюрьмы и собственно участка (так получилось, потому что, от тюрьмы, как от отдельного заведения отказались на очень ранних этапах работы над игрой, однако, миссия про побег из нее нам все же была нужна). Это наложило определенные отпечатки на дизайн «убер-ведомства». Кроме того, это единственная локация, которая на разных путях прохождения игры проходится в противоположных направлениях.



Один из очень ранних скетчей к игре, что удивительно, более-менее сохранивший актуальность (здание полицейского участка примерно так и выглядит в игре). Башенка справа, правда, не выжила (Стив очень хотел, чтобы там было «снайперское гнездо», но не судьба).

ARMORY

Мосты округа Катарсис

Мост нам долго не давался. С одной стороны, у нас был прекрасный прототип: ведь фактически нам надо было воспроизвести последнюю локацию из Apocalypse Weekend. Именно по этой причине как таковых эскизов к этой локации было сделано мало. Однако задача построить на ней некий «учебно-тренировочный» уровень и обучить игрока новшествам значительно усложняла задачу. К тому же это самый первый уровень в игре, т.е. выглядеть он должен как минимум неплохо. Ну и чтобы совсем уж жизнь медом не казалось, после того, как была готова первая версия, выяснилось, что мост получился очень коротким и задания по бросанию гранат на нем просто негде показать. В результате мост удлинили путем присовокупления к нему его же копии.

Ночное рандеву

До определенного момента в дизайне игры существовал императив о динамической смене дня и ночи в игре. И да, опять же, к сожалению, технология Source эту идею почему-то не поддерживала. Впрочем, ввиду того, что по сюжету ночной уровень нам нужен был только один и только в самом самом конце игры, было принято решение просто сделать «ночную» копию уровня.

Проблема в том, что это должны были быть копии трех районов Катарсиса – Гетто, Центра города и Пригорода, к тому же порушенных ввиду того, что на город напала Освободительная Армия Венесуэлы. Безусловно, ломать - не строить, но все же это было довольно существенный объем работы, который мы оставили почти на самый конец проекта.

Пригород в игре разрушен несколько иначе. Здесь чуваку приходится биться с танком Уго Чавеса, и в этой связи дизайн локации пришлось «дорабатывать напильником», опираясь на эскиз скорее как на «идеологическйи референс».

За время работы над проектом Порномагазин стал еще одной визитной карточкой проекта. Так получилась, что эта локация была первой удачной и потому возилась на все выставки и показы. При этом локация постоянно модифицировалась, однако идеологически почти не менялась. Наибольшей переработке подвергся первый этаж, на котором и происходит основной экшн. Однако общий вид здания, эскизы второго этажа и коридоров были созданы для проекта одними из первых.

Как должен выглядет «порно-мегамолл»? (а именно так характеризовалось это заведение в дизайн документе). Тут фантазия наших художников и их американских коллег разнилась. Дело в том, что в США порногмагазин – это, как правило, небольшая невзрачная лавка, без опознавательных знаков и витрин, максимум, со стыдливой надписью «XXX» где-нибудь на двери. Мы же, воспитанные в либеральных 90-х вполне допускали качественные витрины, с экспонируемыми в полный рост, так сказать, товарами. Наша точка зрения в этом случае была признана более нездоровой и потому более соответствующей идее Постала.

Обратите внимание на подземный переход. Это метро, которое было задумано, как часть транзитной системы Катарсиса (вопросом, зачем городу в максимум 10 тысяч жителей метро, никто не задавался. Это ж Постал!). К сожалению, до релиза метро не дожило, главным образом из-за функциональной ненадобности. Все равно, стуктура игры была задана последовательностью миссий.

Внимательный зритель заметит, насколько резко отличается эстетика игры на этом и некоторых других старых эскизах. Первая версия Катарсиса должна была быть гораздо более «постапокалиптичной», мрачной, «нуар-образной». Второй этаж Порномагазина, наверное, единственное место во всей игре, где элементы этой старой эстетики сохранились.

Наши соседи

В мире Постала Мексике отвадилась роль «тихой гавани», куда разоренные экономическим кризисом американцы бегут всеми правдами и неправдами в поисках лучшей жизни. Нельзя сказать, что это новая или фирменная шутка, но в реалях Постала она смотрелась особенно удачно. Идеологическим прототипом этой локации стал город Тихуана, фактически являющийся продолжением города Сан-Диего. Вот только находится Сан-Диего в Калифорнии, а не в Аризоне.

Возможно, самое большое «пасхальное яйцо» во всей игре: статуя Абрахама Грея на центральной площади. Абрахам Грей - главный герой предыдущей игры Trashmasters - «Головорезы». Модель была «импортирована» в уровень практически без изменений.

EL AGUSTEÑO

ОРУЖИЕ

«Постал 3 – это игра про сумасшедшее оружие, и сумасшедшую реакцию окружающего мира на него», - с этой фразы начинается дизайн документ Постала 3. И это правда. Все остальное в Постале 3 – либо производное от этой максимы, либо призвано «поддерживать и разбавлять» сумасшедшие реакции на оружие.

В Postal III 27 видов оружия. Таким арсеналом в принципе может похвастаться не каждая игра. У нас же только 5 из них могут называться традиционными, остальные 22 – левая резьба в чистом виде.

Важным идеологическим императивом было привнесение в игру нелетального оружия. Причем, играть им должно было быть не менее весело, чем летальным. Так в игре появился пылесос, электрошок (в реальной жизни, кстати, «тазер» - изобретение небольшой инжиниринговой фирмы из Аризоны) и перцовый баллончик.

Барсук, наверное, самое «титулованное» оружие Постала 3, и, что важно, также имеет «нелетальную» атаку. Игровая модель пережила, как минимум две серьезные переделки, ибо долгое время она была похожа на кого угодно, но не на барсука. Даже исходный файл называется wolverine, что переводится как «росомаха».

Кошки также получили большее распространение в игре. Особенно интриговала возможность запускать кошек из гранатомета, а также... эээ, «совокупления» кошки с гранатой и последующего запускания на уровень.

КАТСЦЕНЫ

В игре более 130 видеороликов, или катсцен. Общий хронометраж – порядка 90 минут. То есть, по сути нам надо было снять полноценный анимационный фильм. А анимационных фильмов мы до сих пор не снимали. Осознание масштабов проблемы пришло к нам только в процессе работы. Наверное, поэтому, мы не успели испугаться, иначе, скорее всего, никогда не стали бы их делать. По крайней мере, не в таком количестве.

Впрочем, определенные опасения по поводу объемов, и, соответственно, методологии изготовления роликов у нас возникли еще в самом начале работ над проектом. Предполагалось, что подавляющее большинство катсцен в игре будут «на движке», что и было продемонстрировано в ранних демках. Однако, даже самые простые сцены отнимали колоссальное количество времени на их скриптование, а главное, результат не выдерживали никакой критики. Их было просто скучно смотреть, поскольку режиссерско-постановочный инструментарий был крайне ограничен возможностями технологии Source.

Возможно, нам следовало об этом догадаться, ведь в Half Life 2, как таковых «постановочных» сцен очень мало, а главное, на игрок на все смотрит из глаз Гордона, фактически, не теряя контроля, по крайней мере, над камерой. Такой подход, к сожалению, нам не подходил совсем.

Выход из сложившейся ситуации был также найден среди наработок Valve: некоторые сложные сцены с обилием эффектов и разных планов создатели Half Life просто рендерили в движке и собирали в *.bink файлы. Т.е., фактически, превращали в «мультик». Этот подход позволял компенсировать недостаток инструментария средствами монтажа и постобработки, и вообще, был более прогнозируемым (меньше шансов наплодить багов).

Вот только, как уже было сказано выше, мультики мы делать не умели и имели весьма общее представление об этом процессе. Но этот фактор нас ничуть не смутил.

В теории процесс выглядел весьма просто. На базе существующих раскадровок нужно было создать необходимые анимации, заскриптовать эти сцены в движке, «отснять» при помощи любой программы записи видео, смонтировать, озвучить и наложить постэффекты. Вот только, как всегда, ряд нюансов существенно утяжеляли этот процесс.

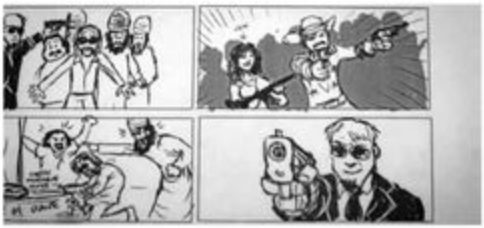
Раскадровка

Надо отдать должное идеологу проекта Стиву: он проделал большую работу не только по написанию почти всех диалогов в игре, но и нарисовал все раскадровки. Причем, достаточно профессионально для непрофессионала. Возможно, для игрового кино, где в кадре живые люди и многое определяет именно игра актера, этот результат и был бы более чем достаточен.

Однако для анимационного фильма, которым, по сути, и являлись наши ролики, где средства выразительности наших «актеров» все же сильно уступают живым, даже самым заштатным

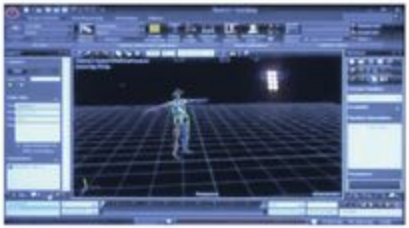
лицедеям, такие раскадровки помогали несильно. Т.е., они задавали тему», но не отвечали на вопрос, сколько и каких анимаций нам на самом деле нужно, чтобы построить хорошую сцену. Это досадное обстоятельство в конечном счете вылилось в большую головную боль наших аниматоров, фактически работавших по запросу людей, создающих сцены.

Мокап



Проблему быстрого набора анимационной базы пытались решить в том числе и путем съемки мокапа. Отчасти это сдвинуло процесс с мертвой точки, но лишь отчасти, поскольку, как уже было сказано выше, глядя на раскадровку, сказать какие именно анимации нам нужны и какой продолжительности, было порой весьма сложно. И тем не менее, мы решились на этот эксперимент. В конце концов, это довольно веселый процесс.

Съемка мокапа для Постала была не первым опытом работы студии с этой технологией. Однако в последний раз мы делали это порядка 6 лет назад и рассчитывали съемочное время, исходя из тех реалий (а в тех реалиях оборудо-



вание постоянно ломалось, нужно было время на установку и калибровку камер и так далее). Прогресс меж тем явно не стоял на месте - к нашему удивлению, съемка заняла чуть ли не вдвое меньше расчетного времени.

«Актером» мокапа стал один из гейм-дизайнеров, который под чутким руководством «режиссера» катсцен Snafu упражнялся с реквизитом, позаимствованым из страйкбольного арсенала продюсера Белкина.

Мокап – сокращение от английского motion capture - метод анимации персонажей и объектов. Дословный перевод — захват движения.

Комикс

Возможной реализацией всех роликов в игре могли стать анимированные комиксы. Нам очень нравились различные digital graphic novels, а также набиравшая тогда обороты мода оформлять в подобном стиле ролике в иге. В общем, нам казалось, что это как раз то, что нужно. Проблема, правда, заключалась в том, что рисовать в таком стиле могли далеко не все наши художники, а делать это еще и быстро – и того меньше. В результате, от идеи нарисовать таким образом все ролики в игре мы отказались, но вступление и все три концовки все же попали в релиз. Это работа американского художника Джо Чернильи под чутким руководством Стива (ну и с некоторой постобработкой и финальным монтажом уже российских специалистов).

CHAMP

RUN

VINE

CRACK

POLICE

Монтаж и выработка «кинематографического языка».

Говорит **SNAFU**, главный по катсценам. Коллега Белкин, на самом деле, не совсем прав насчет раскадровок. Потому как Стивовское творчество для реальных съемок зачастую было не совсем пригодно, ибо автор имел весьма относительное представление о киноязыке,

монтаже, длине планов и прочих азах кинопроизводства. Наиболее показательна в этом плане вторая сцена в порномагазине, раскадровка к которой содержала ровно один план (см. столбец справа). Это при том, что главный герой за кадром говорил секунд тридцать как минимум. То есть по всем киношным правилам, известным даже выпускникам ВГИКа, делать так нельзя-нельзя. То есть вообще нельзя. Не говоря уже о том, что закадровый голос - само по себе моветон, но тут победить Стива и выкинуть войсоверы к чертям собачьим, нам, увы, не удалось. К чести

Стива, впрочем, стоит отметить, что большинство раскадровок не ограничивались одним-двумя планами на двадцатисекундный закадровый монолог.

После некоторого количества более или менее успешных тестовых съемок мы пришли к следующей методе изготовления катсцен. Сперва в игровом редакторе Hammer на уровне собирается короткая сценка, представляющая собой маленький кусок итоговой катсцены. «Кинематографист» расставляет персонажей, настраивает камеру, скриптует

действия «актеров», после чего запускает все это дело и «снимает» происходящее на экране программой Fraps, получая avi-файл. Наснимав авишек с дублями, планами и сценами, он выгружает все это добро в замечательную программу нелинейного монтажа Sony Vegas и, как в любом нормальном кино,

монтирует. То бишь отрезает лишнее и склеивает нужное. После чего рендерит результат в новую авишку и загружает ее в Adobe After Effects, где окультуривает картинку постэффектами - меняет яркость, контрастность, добавляет шумы. И рендерит это в третью

авишку, которая снова отправляется в Vegas для монтажа звука. На этом, последнем этапе создатель сцены добавляет всякие фоновые звуки, шаги, выстрелы, взрывы, речь персонажей и русский дубляж. Дальее следует рендер в четвертую, финальную, авишку и ее последующая конвертация в BINK - специальный формат сжатия. Движок Source, увы, не поддерживает воспроизведение AVI. Да и сами avi-файлы весят по полтора, а то и два гигабайта. То есть на один DVD все катсцены просто не поместятся. А надо еще и игру куда-то класть.

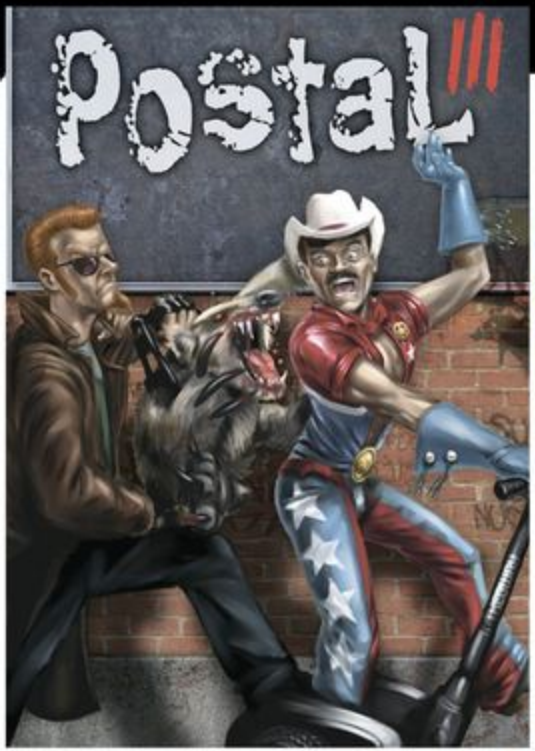
И напоследок вот вам занятный факт и тест на сообразительность. Катсцены для игры делали в общей сложности четыре человека. Ну то есть, трое «снимали» исходный материал, а четвертый помимо съемок монтировал все без исключения сценки. Поначалу мы немного волновались из-за того, что в

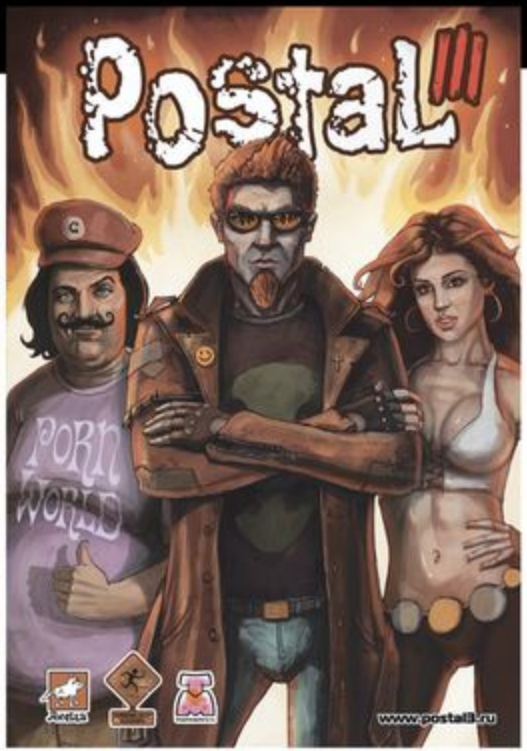
кастценах будет сильно выпирать «авторский почерк» - то бишь не будет единого кинематографического стиля. А потом мы перестали волноваться и тупо положили на эту проблему. С прибором. Так что вы можете пройти игру дважды, посмотреть все сцены и распределить их на четыре группы, по количеству авторов. Первый, кто верно разложит сцены на группы, получит от студии Trashmasters пачку х*ёв. Контактая информация на сайте!

МАРКЕТИНГ-АРТ

«У Постала вместо крови – маркетинг!», - история не сохранила имени автора этого изречения, но это правда. Маркетинг для Постала – это не просто элемент продвижения. Это чуть ли не часть дизайна игры. Мало традиционных игр могут похвастаться такой степенью синергии маркетинга и игрового дизайна (до недавних пор это чуть ли не моветоном считалось). Мы верим, что хороший маркетинг в конечном итоге становится частью тех ощущений, которые вы, как игроки, получаете от игры. Ведь это «тот самый Рон Джереми», «Сергей Пантелеевич», это те самые образы на постерах, которые вы видели, продираясь сквозь толпы таких же, как вы, на выставках. Маркетингу, и работе над сопроводительными материалами в игре уделено совершенно особое внимание, поэтому эта секция столь обширная.

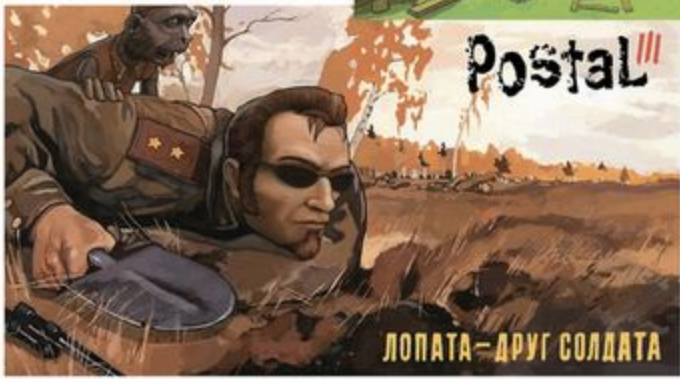
Эта работа задумывалась быть поделенной на 3 открытки (по вертикали) и распространятся в виде флай-карт к моменту релиза игры.


Postal III


Postal III
PORN WORLD
www.postal3.ru

Trashmasters старались регулярно поздравлять своих американских коллег с рождеством в виде сатирических шаржей.

Эта работа вошла в каталог КРИ 2010 и сразу стала «вирусным» хитом.



ОНИ ПОПАЛИ В ИГРУ

Летом 2010 года мы совместно с порталом GameGuru провели уникальный конкурс под названием «Going в Postal»! Суть в том, что у каждого из участников конкурса была возможность стать героем игры. Но для этого нужно было загрузить фотографию самого себя в самом сумасшедшем образе, в духе «going postal»*.

**В Америке выражение «going postal» означает сойти с ума, съехать с катушек и стать агрессивным. Мы, конечно же, не предлагали фанатам становиться жестокими, а лишь временно съехать с катушек. Главное не забыть вернуться в исходное состояние.*

Работ получили много, одна другой краше, то есть безумнее. Однако победителей выбирали сами геймеры. Битва велась не на жизнь, а на смерть. Модераторы сайта не успевали раздавать баны за мат – такой напряженной была борьба. Но все же победители определились. Ими стали Альберт и Маньяк. Именно этих двоих смельчаков мы переместили в виртуальную реальность. Смельчаками они стали в глазах разработчиков, ведь те с легкой руки определили победителей в ряды гей-ковбоев. В общем, смотрите, запоминайте эти лица и будьте готовы встретить их в Postal 3!

ХРОНИКИ НЕВОШЕДШИХ МАТЕРИАЛОВ

С учетом уже упомянутой ранее сменой концепции эстетического видения игры эта секция могла бы быть довольно обширной. Однако, поскольку, это произошло на довольно ранней стадии, плюс, мы в принципе стараемся не делать ничего лишнего (или использовать все, что сделали?), вещей, которые остались совсем за бортом, не так уж и много.

Интерес представляют ранние скетчи Алексея Самохина и Артема Власкина – первых концепт-художников проекта.

Ллойд Кауфман, хоть и был «на все согласен», так и не нашел своего места в проекте. Равно, как и сотрудник RWS.

Метро Катарсиса: В какой-то момент оно даже присуствовало на уровне, но так никогда и не было «запущено».

Эскизы персонажей до появления модульной схемы генерации персонажей были весьма и весьма выразительны. Особенно женские образы. Проблема в том, что ни один из представленных образов не имел в игре «сюжетной основы». Даже в самых ранних версиях дизайна никаких монашек и медсестер в Постале не было (кстати, почему?)

ФАНАТСКОЕ ТВОРЧЕСТВО

Постал давно перерос из знаменитой игровой серии в большой культурологический феномен. Наверное, когда-нибудь высоколобые мужи от гуманитарных наук дадут объяснение этому явлению (у нас на этот счет есть своя теория, но мы вам ничего не скажем!), а пока что просто порадуемся всему многообразию проявления творческого начала, катализатором и вдохновителем которого стала история простого Чувака! На наш взгляд, комментарии здесь просто излишни.

«Postal — уникальная игра. Я играю в нее с тринадцати лет и до сих пор не нашла ни одной другой игры, в которой можно натянуть кошку на дуло автомата или поиграть отрубленной головой в футбол с собакой. А рисую посталовские картинки я потому, что Почтовый Чувак меня очень вдохновляет. Какого нормального художника не вдохновил бы парень с окровавленной лопатой, глумящийся над барахтающимися в лужах крови и кишок людьми по пути в магазин за молоком? Абсурд рулез.»

- Алиса Богодарова

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

Составители и редакторы:
Андрей Белкин
SNAFU
Александра Поденок

Дизайн и верстка:
Игорь Попов

В книге использованы работы:
Бориса Халеева
Сергея Сухова
Михаила Пономаренко
Александра Овчинникова
Joe Cerniglia
Josh Leichliter
Steve Wik
Алексея Самохина
Артема Власкина
Ивана Кашубо
Сергея Никитина
Максима Карпова
Алексея Карловского
Сергея Чаброва
Ильи Журавлева
Бориса Воскова
Павла Козлова

Благодарим за предоставленные работы наших фанатов, а именно:
Алиса Богодарова
Александр Гарматин
Алексей Ишков
Алина Межень
Максим Кавайный
Тимур Насибулин
Gothic Plague